La Compagnie de la Malnoir

Par Glumy

Les aventures qui suivent sont adaptées à un groupe d'aventuriers appartenant tous à la Compagnie de la Malnoir, une compagnie de Voleurs et d'Espions qui servent aussi bien les Guildes marchandes, que les Familles nobles ou les grandes Compagnies.

Un personnage créé pour ce genre d'aventures doit, soit être issu d'une classe sociale de Voleur, soit d'une autre classe mais avoir subi un enseignement minimum dans les Compétences de Voleur.

Intrigues en Loreine

J'ai d'abord choisi le duché de Loreine comme terrain d'aventures car le contexte politique y est plus important que le contexte militaire - du moins, avant et pendant l'occupation Granbretonne. En ce qui concerne la libération, c'est autre chose et je pense que les joueurs auront migré d'ici là.

Échec à la Reine

Le premier scénario est tiré d'une aventure du supplément Les portes du paradis, qui s'appelle « Échec à la Reine ». La trame de l'histoire ne diffère en rien. L'Evek Magnus veut toujours pousser Jorn à se retourner contre sa mère. Sandra et Stéphan Ost sont encore de la partie et tout se déroule selon la chronologie de l'histoire. Seule change la façon dont les aventuriers sont mêlés à l'histoire. En effet, dans le scénario d'origine, ils sont engagés par un Marchand qui les charge de retrouver son fils disparu (tué par Stéphan Ost), les entraînant dans l'intrigue. Dans la version « Malnoir », ils seront engagés par une Guilde marchande qui voit d'un mauvais œil tout évènement qui pourrait causer des troubles en Loreine (c'est mauvais pour les affaires, c'est bien connu). Comme les « Malnoir » ne sont pas censés savoir qui les engage, ils recevront par une boîte aux lettres morte le message suivant : « Nous soupçonnons l'Église du sincère repentir d'une action d'éclat ; il vous faut enquêter et, si cela s'avérait exact et que l'équilibre en Loreine s'en trouvait modifié, il vous faudrait l'empêcher ». Ils mèneront alors l'enquête comme bon leur semble.

Le jumeau

Ce scénario se passe peu avant la prise de la Loreine par la Granbretanne. Il s'agit d'une tentative pour faire endosser à la Duchesse Patricia le meurtre d'un dignitaire Granbreton, et ainsi demander sa tête sous peine d'envahir la Loreine afin que justice soit faite. Paradoxalement, c'est l'ambassadeur Granbreton, Hugues l'impétueux, qui va demander l'action des Personnages. Il est bien évident que (théoriquement) ils ne doivent pas le savoir, de même que lui ignore qui travaille pour la Compagnie.

Selon moi, chaque demande d'intervention de la Compagnie de la Malnoir se fait par écrit, et est envoyée (par pigeon, pourquoi pas ?) à un des Commandeurs de cet ordre secret. C'est ce dernier qui se charge de sélectionner les agents disponibles et adaptés pour réussir cette mission. La transmission se fait par boîtes aux lettres mortes, ou par personnes interposées qui ne connaissent qu'un seul contact. Il suffit donc, pour effacer une piste, de supprimer un seul maillon de la chaîne.

L'amorce

Donc, un des Personnages reçoit le message suivant : « La Duchesse Patricia est en danger. Quelqu'un va venir et causera sa perte si vous n'intervenez pas. Les Granbretons préparent leur opération pour le Grand bal de la 87ème année de l'Aigle. Vous devez déjouer leur plan sans faire de vagues ».

Le plan Granbreton

Les Compagnons de la Malnoir devront, tout simplement, empêcher l'assassinat du dignitaire, ou disculper la Duchesse. Le problème (et il est de taille), c'est que le bal est organisé dans l'ambassade Granbretonne. Le plan des Granbretons est très simple : éloigner Patricia de la foule (comme par exemple, une invitation du dignitaire à aller contempler une œuvre d'art dans un salon annexe), faire assassiner (en sa présence) le dignitaire et prévenir tout le monde, de façon à ce que tout le monde croie Patricia coupable du meurtre. Et, c'est là qu'est le génie, pour éviter que Patricia ne révèle que ce n'est pas elle la coupable, mais un homme, il s'agit de faire assassiner le dignitaire par le fils de Patricia, Jorn. Il va sans dire que Patricia préférera se sacrifier pour ne pas perdre son fils. Le seul ennui dans cette histoire,

c'est que le tueur n'est pas son fils, mais un sosie de ce dernier (issu des laboratoires des Serpents).

Le scénario

- **Mise en place**

Les personnages n'ont, au début, que deux pistes et une échéance : l'homme qui viendra, les Granbretons et le Grand bal de la 87ème année de l'Aigle. Ils vont probablement attendre de voir se manifester l'homme dangereux. Mais (en Maître vicieux que je suis) il est probable que plusieurs hommes arrivent à Mess à peu près en même temps et fassent tous l'affaire. Il va donc falloir attendre, ou enquêter sur chaque personne.

- **Enquête**

Les Personnages verront arriver trois personnes suspectes à la Cour de Loreine :

1. La Connétable de l'ordre du Tigre, ***Lady Ochtalia***
2. Le Grand Connétable de l'ordre du Loup, le ***Baron Méliadus***
3. Le Commandant de la Légion noire, le ***Marquis de Pesht***

Plus d'autres personnes venues rendre visite à la Duchesse Patricia pour la nouvelle année de l'Aigle : ***Manfred Brüms***, Grand Capitaine de Strasbug ; ***Alex Gerbel***, comte de Monfaucon.

Et quelques autres : ***Ogotorig***, marchand Ostrichien ; ***Belcar*** et ***Mella***, Comte et Comtesse de Miras.

Seront bien sûr présents à la Cour : ***Jorn***, le fils de Patricia ; le ***Professeur Jean-Jean*** ; ***Monseigneur Magnus***, Evek de Nancy et le ***Père Grégoire***, Prêcheur du Vrai Dieu.

- **L'ambassade**

L'ambassade granbretonne se situe un peu en bordure de la Ville. Grand bâtiment de deux étages, elle dénote du goût et du luxe Granbreton.
Les étages sont composés comme suit :
Sous-sols : Cuisine, laboratoire, réfectoire et dortoir des Serpents, cachots, salle de torture, réfectoires et dortoirs des Cochons et Crânes, quelques bureaux et chambres particulières.
Rez-de-chaussée : La salle d'accueil, des bureaux, des chambres et un réfectoire, ainsi qu'une salle d'eau.
1er étage : La salle de réception, des galeries d'art, la bibliothèque.
2ème étage : Quartiers de l'ambassadeur.

Il est impossible de s'introduire pour un motif futile dans l'ambassade. Il vaut mieux avoir un laissez-passer ou une invitation, et même avec l'un ou l'autre de ces papiers, il est impossible pour un étranger de descendre au sous-sol. Pour s'introduire en fraude dans ces sous-sols, il faut déjà entrer dans l'ambassade, protégée par trois gardes Loups. Puis, il faut découvrir le mécanisme des passages secrets qui mène des caves au reste du sous-sol.

Le premier passage secret est situé dans la cave, derrière un tonneau. Il faut effectuer un jet de FOR × 3 pour réussir à le déplacer. Ce passage donne directement sur les cachots, la salle de torture et les quartiers des Cochons et des Crânes.

Le second passage est au Rez-de-chaussée, au niveau d'une des chambres. L'armoire que contient la chambre possède un double fond, qui s'actionne avec un mécanisme placé devant la porte de la chambre.

Description de quelques pièces de l'ambassade :
Quartiers de l'ambassadeur : une grande pièce faisant office de bureau, avec des livres sur un des murs (Traité de psychologie, Histoire de l'art Granbreton, La diplomatie Française, le tout en langue Française, car l'ambassadeur est Français), un bureau de bois précieux, une petite banquette (style psychanalyste) et de nombreuses œuvres d'art. Un œil attentif pourra remarquer que certaines œuvres sont en matières vivantes et que l'abat-jour de la lampe posée sur la table est en peau humaine teinte (jet en SAN réussi ou perte d'1D4 points).
La salle de réception : une très grande salle pouvant contenir plus de 1 000 convives. Avec une estrade dans le fond, des miroirs et des tentures sur les murs, et une rangée de grandes fenêtres donnant sur la grande rue.
La bibliothèque : une pièce entière recouverte de livres écrits en Granbreton (des pièces de théâtre, des ouvrages scientifiques, des essais philosophiques, et bien d'autres).
La galerie d'art : c'est un long couloir qui fait quasiment le tour du 1er étage. Il est très facile de s'y cacher, car il est encombré par un grand nombre de pièces (sculptures, tableaux, et autres). C'est d'ailleurs ici que les Granbretons ont projeté de commettre l'assassinat du dignitaire.

Toutes les pièces du Rez-de-chaussée sont classiques. Entendez par là qu'elles sont bien aménagées, fonctionnelles, tout de même richement décorées, mais le tout restant « politiquement correct ». Il s'agit de l'apparence que l'ambassade veut donner aux Loreins.

Par contre, dans les sous-sols, la folie Granbretonne a repris le dessus. Les murs sont recouverts d'objets de couleurs vives, torturés, suintants, dont il est impossible de deviner l'origine, ni la matière. Les cachots sont minuscules et les égouts de la salle d'eau s'y écoulent. La salle de torture est remplie d'objets dont il est recommandé de ne pas essayer de deviner l'utilité (jet en SAN).

Le pire de tout étant le laboratoire des Serpents. On y trouve des bocaux renfermant des membres et des organes animaux et humains. Des cobayes sur lesquels ont été tentées des greffes monstrueuses, des malheureux horriblement mutilés maintenus en vie grâce à des appareils étranges.

- **Les indices**

La plupart des indices sont à l'ambassade Granbretonne.

Dans le bureau de l'ambassadeur, il y a différents documents très intéressants :

Une lettre du Baron Méliadus de Kroiden, qui se plaint du manque d'efficacité de la mission diplomatique en Loreine et qui informe l'ambassadeur de sa venue prochaine.

Une autre lettre du même Méliadus, qui informe l'ambassadeur qu'il a eu l'assentiment du roi Huon pour accomplir son plan visant à se débarrasser de la Duchesse Patricia.

Une lettre de Lady Ochtalia, qui prévient l'ambassadeur de sa venue prochaine et lui demande de prévoir des logements à l'ambassade pour elle et ses hommes (10), ainsi qu'une petite provision d'esclaves masculins.

Une lettre d'un certain Monnoc, qui dit avoir réussi à

trouver quelqu'un dont la carrure correspond tout à fait ce que l'ambassadeur cherchait.

Une lettre du Baron Kalan de Vitall, adressée à Méliadus, qui annonce la livraison du produit demandé dans un délai de quatre jours maximum.

Dans la chambre de l'ambassadeur, il n'y a rien tant que Méliadus n'est pas encore arrivé. Par contre, une fois qu'il est là, on peut trouver sous son lit, dans une pochette de cuir, ses plans de conquête de la Loreine, la Belgik et l'Alsaz. Dans ses bagages, il y a une fiole sombre contenant un liquide violet. Une analyse de Chimie permet de déterminer que la potion sert à gommer les souvenirs (la notice n'est pas fournie avec).

Dans le couloir des œuvres d'art, on peut remarquer un endroit particulièrement pratique pour faire une mini embuscade : une sculpture en marbre dont le socle dissimule une trappe assez large pour permettre à un homme de passer rapidement. Cette trappe permet d'accéder aux cuisines du Rez-de-Chaussée.

Dans le laboratoire Serpent, on peut découvrir des choses très intéressantes suivant la date à laquelle on s'y introduit :

15 jours avant le bal (J - 15) : des expériences menées sur un fusil à projectiles. Un jet réussi en Mécanique permet de deviner que le fusil est fait de façon à projeter des capsules.
J – 10 : un exemplaire des capsules à fusil contenant le fluide voleur de visage. On peut soit tenter de l'analyser (jet à -30 en Chimie), soit l'essayer sur quelqu'un pour connaître son utilité.
J – 5 : un homme est attaché sur la table d'opération, et il a le visage recouvert d'une substance bleue. Il a l'air de beaucoup souffrir.
J – 2 : le même homme, dont la tête est recouverte de bandages, mais il n'est plus attaché.
J – 1 : l'homme enlève ses bandages, il ressemble trait pour trait à Jorn de Loreine.

Par contre, il est impossible de s'introduire dans le labo la journée sans un uniforme de Serpent (qu'il est possible de subtiliser dans une des chambres des Serpents). Et pour y entrer la nuit, il faut déconnecter le système d'alarme de la pièce avant d'entrer.

Celui-ci est caché à l'entrée des sous-sols, faire un jet à -20 en Chercher pour le trouver et un jet en Mécanique pour le déconnecter.

Ce sont les seuls indices « matériels » qu'il est possible de récolter. Par contre, un espionnage sans relâche de l'ambassade peut donner des indices importants :

J – 14 : Arrivée du Baron Méliadus (ainsi que de sa garde, composée de 60 Loups).
J – 12 : Arrivée de Lady Ochtalia (et de 10 Lions).
J – 11 : Arrivée d'une caisse venant de Londra (contenant le produit bleu).
J - 10 (soir) : Sortie d'un groupe de 6 hommes cagoulés (jet en Voir à -50)
J - 9 (matin, avant l'aurore) : Retour du groupe d'hommes cagoulés (le nombre varie selon qu'ils ont été attaqués par les PJ ou non).
J + 0 (soir) : Un homme en noir sort de l'ambassade. Il est chargé d'aller déposer deux flacons dans le tiroir de la table de chevet du lit de Jorn (le vrai). Les flacons contiennent une substance provoquant les symptômes visibles chez Jorn et un antidote à cette substance. Tout ceci pour faire croire à quiconque viendrait vérifier que Jorn a pu provoquer sa faiblesse, se guérir et aller commettre son forfait, puis revenir et paraître toujours aussi faible.
J + 0 (nuit) : Juste après le bal, pendant que Lady Ochtalia est tuée et que la Duchesse Patricia est accusée du meurtre, on peut voir Jorn de Loreine (l'usurpateur) sortir rapidement, poursuivi par cinq Loups qui n'ont pas l'air de lui vouloir du bien.

Le dénouement

Il dépendra des actions des PJ. S'ils n'ont rien fait, La Duchesse Patricia se livrera aux Granbretons et sera emmenée à Londra. La Loreine sera conquise.

S'ils réussissent à empêcher le meurtre de Lady Ochtalia, alors, ils auront réussi du mieux possible leur mission.

Ils peuvent également intercepter le faux Jorn, ou éviter que les Loups ne le tuent, de façon à prouver à la Duchesse que ce n'est pas son fils qui a commis le crime, et qu'elle n'a aucune raison de le protéger.

Dans les deux cas, s'ils n'ont pas été suffisamment prudents, il est probable que Méliadus conserve une dent contre eux !

La Malnoir contre les Drönns

Les aventures qui suivent opposent les Compagnons de la Malnoir aux terribles Drönns (décrits dans La France). Les Compagnons ont été engagés pour enquêter sur des mystérieuses disparitions qui ne sont que l'action des envahisseurs extraterrestres. Ce qui va immanquablement les rendre dangereux aux yeux des Drönns. Et donc, ces derniers tenteront comme d'habitude de se débarrasser des gêneurs. La lutte qui en résultera peut être jouée comme une campagne, ou comme des aventures séparées (du moment que les joueurs restent en vie).

De mystérieuses disparitions

Cette aventure commence en Loreine, juste avant l'attaque Granbretonne. Les Drönns, qui souhaitent voir les Granbretons conquérir l'Europe, veulent aider ces derniers à prendre la Loreine. Si les joueurs ont suivi le scénario « Le jumeau », ils s'attendent à voir le Baron Méliadus fondre sur la Loreine avec ses meutes de Loups et voir la Duchesse Patricia préparer sa défense. Mais cette dernière n'en fera rien. Elle capitulera tout de suite, et accueillera les oppresseurs à bras ouverts, tout simplement parce qu'elle est devenue un agent des Drönns.

Les joueurs, eux, enquêtent sur de mystérieuses disparitions.

Ces disparitions sont, bien entendu, l'œuvre des Drönns. En fait, il n'y a qu'un seul Drönn en Loreine. Et pour réussir à approcher suffisamment la Duchesse afin de lui implanter le triangle d'ironium, il a du prendre la place de certaines personnes proches de la duchesse. Patricia et son fils étant trop bien protégés pour tenter l'opération sans risque, le Drönn a opté pour le fameux Wolfram von Eschen, Chevalier Génétique. En effet, quand elle discute avec lui, la Duchesse prie son Garde du corps de l'attendre

hors de la pièce, connaissant la haine que se vouent les deux hommes.

Le Drönn a commis deux erreurs avant de réussir a prendre la place du Chevalier. Ces deux erreurs constituent les disparitions en question.

La première disparition

La première erreur du Drönn n'est en fait qu'un accident. Il avait pris la place d'un homme de la bourgeoisie, vivant seul dans sa maison - une proie facile -, et comptait se servir de cette apparence pour rencontrer le Chevalier Génétique à l'abri des regards indiscrets et prendre sa place. Il avait réussi à prendre rendez-vous avec Wolfram von Eschen un soir dans une ruelle sombre du port de Mess, et l'attendait patiemment, quand il fut agressé par deux malfrats qui voulaient le voler. Au cours du combat, alors que quelqu'un venait à son secours, il prit un coup violent à la tête et perdit son maintien. Quand son « sauveur » arriva sur place, il ne trouva qu'un tas de vêtements, disposés au sol comme si l'homme qu'ils contenaient s'était volatilisé.

Les joueurs peuvent apprendre cette disparition de plusieurs façons. L'un deux peut être le sauveur. Ou ce sauveur peut être un habitué de la Cour, ou peut connaître un habitué de la cour qui se sera empressé d'en parler à tout le monde. Ou alors, le sauveur en aura parlé à la milice de la ville. Ils n'apprendront rien de plus de cet homme que ce qu'il a vu, c'est-à-dire pas grand'chose.

• **Enquête auprès du « sauveur »**

« J'ai entendu des cris ; j'ai vu des malfrats qui s'enfuyaient et à qui j'ai donné la chasse, mais sans parvenir à les rattraper. De retour là où se trouvait le corps que j'avais vu allongé dans la ruelle, plus rien que des vêtements bourgeois. J'ai alors appelé la milice qui a récupéré les vêtements ».

• **Enquête auprès de la milice**, *ou « qu'y avait-il dans les poches des vêtements ? »*

Rien. Par contre, un petit « gratte-pièces » a été vu non loin de la ruelle. Il est possible qu'il ait fouillé les poches avant l'arrivée des hommes de la milice. Il s'appelle Moki.

• **Enquête auprès de Moki**, *ou « qu'y avait-il dans ces poches, bordel ! »*

Pas grand'chose. En tout cas, pas d'argent (c'est pas vrai, mais Moki ne veut surtout pas restituer la belle bague qu'il a trouvé : une belle bague en ironium).

Des papiers (le nom et l'adresse du gentil monsieur) et un trousseau de clefs (celles de la maison du gentil monsieur).

• **Enquête à l'adresse du gentil monsieur**

C'est une petite maison bourgeoise de Mess comme il y en a des dizaines. La porte est fermée à clef, mais une fenêtre du premier étage (sans barreaux) est brisée. Il est facile de s'introduire par là si on n'a pas les clefs, d'autant que l'encadrement a été soigneusement dégagé. Un observateur avisé s'apercevra que la vitre a été cassée de l'intérieur.

Il n'y a rien de spécial dans cette maison, sauf un désordre important dans la lingerie et sur le bureau. Les vêtements sont étalés par terre, jetés dans tous les coins, comme si quelqu'un les avait tous utilisés sans jamais les faire laver. Le bureau est recouvert de papiers, de lettres à moitié terminées. La lecture de ces lettres en Germain permet de comprendre qu'il s'agit d'une correspondance avec Wolfram von Eschen, datant de 5 jours plus tôt, l'informant de faits importants et demandant un rendez-vous pressé. Quelqu'un qui découvrirait la cachette sous le bureau pourrait trouver des notes prises sur les amis et les habitudes de Wolfram. Le reste de la maison est assez rangé, et même poussiéreux par endroits (les latrines, la salle à manger, le lit). Sinon, la cuisine semble avoir été abandonnée depuis trois mois. Il y règne une odeur infâme, due apparemment aux aliments (notamment les œufs) laissés dans le garde-manger, qui empeste toute la maison. Il est difficile d'imaginer quelqu'un vivant dans pareille puanteur. Une investigation plus poussée permet de découvrir, dans la cave, le cadavre du gentil monsieur. La mort, dont il est impossible de déterminer la cause, doit remonter à deux ou trois mois.

La deuxième disparition

La deuxième erreur du Drönn est due à la perte du catalyseur d'ironium. En effet, Moki ayant trouvé et pris le catalyseur (en forme de bague représentant un trèfle), le Drönn devait obligatoirement le reprendre. Il est retourné dans la maison bourgeoise et a repris l'apparence du bourgeois. Il a brisé la fenêtre pour sortir de la maison et a sauté du premier étage (quelqu'un peut l'avoir vu). Il s'est alors précipité dans la planque de Moki (il l'avait suivi encore sous forme gélatineuse) pour lui racheter la bague. Mais ce dernier n'était pas chez lui. Le Drönn est parti à sa recherche, souhaitant le retrouver avant que ce dernier ne revende la bague. Mais il n'a pas réussi à le retrouver avant de perdre son apparence. Cette fois encore, il a du abandonner ses vêtements de bourgeois (cette fois-ci, sans rien dans les poches), et c'est une ménagère qui a trouvé les vêtements et qui a signalé la disparition.

• **Enquête auprès du témoin du saut par la fenêtre**

« J'ai vu quelqu'un sauter de chez le gentil monsieur ; j'ai d'abord cru à un voleur. Je m'apprêtais à l'intercepter quand j'ai reconnu le gentil monsieur. Je lui ai alors souhaité bonne nuit, et il m'a répondu : “ Vous de même ” ».

• **Enquête auprès des potes de Moki**

« Un type est venu, il voulait parler à Moki pour lui acheter un truc, une bague ou un collier. Il avait l'air bien rempli, on l'a délesté de sa bourse. Elle contenait 2 gemmes qu'on a revendu à Géo pour 500 pièces ».

• **Enquête auprès de la ménagère**

Elle a vu un homme se cacher derrière le mur de son jardin. Elle est allée chercher son mari et quand ils sont revenus, il n'y était plus. Seuls ses vêtements étaient encore sur place. Le lendemain, ils sont allés voir les Chevaliers Génétiques, croyant avoir affaire à une de ces saloperies de mutants.

Les actions du Drönn

Par la suite, le Drönn, un peu pressé par le temps, n'a pas fait dans la dentelle. Sous forme de

gelée, il s'est introduit (de nuit) chez Wolfram von Eschen, l'a tué, et a pris sa place, se servant du triangle d'ironium destiné à contrôler Patricia comme catalyseur. Puis, il a chargé « ses » Chevaliers Génétiques de capturer un dangereux mutant du nom de Moki. 2 jours plus tard, il récupérait sa bague et envoyait Moki à Spinal. Mais Moki réussit à s'échapper sur le trajet (il est utile de lui faire rencontrer un PJ sur la route de Mess, PJ qui pourrait éventuellement le cacher aux Chevaliers Génétiques).

L'enquête des Compagnons débute à ce moment-là. Ils n'auront malheureusement pas le temps d'empêcher le Drönn de prendre le contrôle de Patricia, et donc d'empêcher la prise de la Loreine par les Granbretons. La suite du scénario dépend des actions des Compagnons de la Malnoir et de leurs capacités de déduction.

Les déductions possibles et ce qui peut en résulter

De l'enquête qu'ils vont mener, les joueurs peuvent déduire un certain nombre de choses :

1. Quelqu'un s'est fait passer pour le gentil monsieur pendant environ 3 mois.
2. Ce quelqu'un a un rapport avec Wolfram von Eschen.
3. Il peut disparaître instantanément, mais doit alors abandonner ses vêtements.
4. Il n'est pas affecté par les odeurs nauséabondes.
5. Il s'intéresse à une bague en forme de trèfle.

Qu'ont-ils découvert ? Savent-ils que Wolfram n'est plus Wolfram ? Savent-ils qu'il y a en Loreine un mutant qui peut prendre l'apparence des gens ? Qu'il ne sent pas les odeurs ?

À partir de là, ils peuvent enquêter sur Wolfram et découvrir qu'il n'est pas lui. Peut-être même s'apercevoir qu'il a pris le contrôle de Patricia. Mais de toutes les façons, l'arrivée des Granbretons va mélanger toutes les cartes. Parmi les Connétables Granbretons, il y a un autre Drönn, qui va faire bien attention à ce que personne ne vienne chambouler leur plan.

Pendant l'occupation

Après l'attaque, Méliadus fut pressé de repartir au combat. Il laissa la Loreine à la responsabilité de Hugues l'impétueux. Ce dernier, toujours amoureux fou de Patricia, n'engagea pas de grosses représailles envers le peuple Lorein, d'autant que la bataille n'avait pas fait beaucoup de victimes. Il plaça des Granbretons aux postes clefs de Loreine. Un Commandeur Loup pour diriger la Forteresse de Nancy, un Commandeur Renard pour administrer Nancy, et lui pour administrer Mess. Un Serpent fut placé pour superviser les travaux effectués à l'université de Nancy.

Un couvre-feu fut quand même établi à Nancy et à Mess. Personne n'étant autorisé à sortir de chez soi après le coucher du soleil, les patrouilles sont chargées d'arrêter et d'emprisonner tout contrevenant.

Quitte ou double

Cette aventure prend la suite de l'intrigue « De mystérieuses disparitions ». Il est possible de la jouer seule en faisant quelques aménagements que je laisse aux bons soins des valeureux MJ qui vont faire jouer cette histoire.

Donc je prends, pour ma part, la suite du précédent scénar'. Les PJ savent que la Loreine est tombée aux mains des Granbretons grâce à l'action d'une, ou plusieurs créatures, capables de prendre l'apparence de qui elles veulent. Ils savent donc que la Duchesse Patricia est, d'une certaine façon, sous le contrôle Granbreton. Dans cette aventure, les Drönns veulent permettre aux Granbretons de prendre l'Alsaz en se servant de la Duchesse Patricia. D'un autre côté, ils vont tout faire pour se débarrasser des importuns qui leur barrent la route.

Le Bâton runique va lui aussi faire irruption dans l'aventure, par l'intermédiaire d'un homme singulier, Nil Becket, et d'une pirate Alsazienne : Hilde Berens. En effet, il souhaite voir réussir l'action des personnages, même si ce n'est pas pour les mêmes raisons que les Drönns, en Alsaz.

Il faut jouer serré

Pour se débarrasser de la menace que représentent les Personnages, il faut que le Drönn réussisse à les identifier tous. Il en connaît au moins un. L'éliminer directement serait une erreur qui sauverait les autres. Le mieux consiste à le capturer discrètement, à lui insérer une plaque d'ironium, pour l'obliger à tendre un piège à ces compagnons.

Mais, manquant de temps et de main d'œuvre, l'idéal serait de les utiliser, le Perso contrôlé et ses amis, pour l'action en Alsaz. Donc, avec le contrôle qu'il a sur le Perso, le Drönn va envoyer tous les joueurs en Alsaz, sur ordre de Patricia, qui aura réussi à convaincre le perso (officiellement) pour porter un message important à Manfred Brüms. Message qui lui demande de baisser les armes contre les Granbretons, car elle a un plan pour les défaire.

En route pour l'Alsaz

Les personnages partent de Mess pour Savern, où ils devront embarquer sur un navire en route pour Strasbug. Les problèmes sont légion. Premièrement, la Loreine est occupée, ce qui veut dire qu'il est interdit d'y voyager sans laissez-passer. Ensuite, l'Alsaz est la prochaine cible de l'Empire Granbreton, ce qui signifie que ses frontières sont étroitement gardées, et donc qu'aucun navire n'est autorisé à quitter le port. Pour finir, la position de Strasbug n'est pas facile à trouver pour quelqu'un qui ne connaît pas et, étant un port de pirates, il est assez difficile d'y accoster sans autorisation.

Rencontre Granbretonne

Au cours du voyage qui va les mener à Savern, à moins qu'ils n'aient pris des précautions draconiennes, ils vont être repérés par une meute de Granbretons. Le Drönn a prévu cette éventualité et a muni son agent d'un message spécial lui permettant d'éviter les ennuis avec les soldats Granbretons. Mais le personnage ne doit s'en servir qu'en tout dernier recours, pour éviter les risques de passer pour quelqu'un de suspect. Donc, les joueurs doivent tout faire pour se débarrasser de ces Loups peu enclins à écouter leurs explications. Si un personnage venait à être trop désagréable, ils risqueraient de passer à l'attaque, et là, peu importe l'éventuel message.

Partir en bateau

Une fois à Savern, les joueurs devront trouver un bateau pour les emmener à Strasbug. Une femme, borgne, se proposera : Hilde Berens. Elle expliquera aux Personnages qu'elle n'aime pas les Granbretons, et que quiconque essaye de leur échapper a droit à son aide. Son bateau est un grand Drakkar, avec un dragon à la proue. Les Pirates sont méfiants et n'aiment pas les étrangers. Ils ne parlent que le Germain. Si un ou plusieurs Personnages sont des femmes, elles sont invitées à dormir dans les appartements de la Pirate. Elle y découvriront un luxe important : des meubles de bois précieux, des étoffes extrêmement rares et chères, des bijoux, bibelots et œuvres d'art sont entreposées un peu partout dans la cabine avec un goût sûr. Quelques objets du monde ancien sont cachés dans un coffre en bois : une boussole, un pistolet (4 balles) et une torche en état de marche (pile lithium).

Abordage

Un navire Granbreton est repéré. Hilde est bien décidée à l'envoyer par le fond. Les joueurs sont invités à prendre part aux festivités. Le navire Impérial n'est pas très bien armé car c'est en fait un navire de reconnaissance. Par contre, si les joueurs fouillent le navire avant qu'il ne coule, ils peuvent y découvrir un objet fort étrange : un périscope. Et surtout, ils trouveront dans un petit coffre les ordres du commandant, signés par le Grand Connétable de l'ordre des Requins. Sa mission consistait à se rapprocher le plus possible de Strasbug, essayer de vérifier les forces en présence et transmettre ses informations qui serviront à l'attaque de l'Alsaz, prévue pour bientôt.

Arrivée à Strasbug

Strasbug étant une ville sur pilotis, il n'est pas difficile d'y accoster. Par contre, les étrangers sont considérés comme des esclaves en Alsaz. Personne ne leur adresse la parole et on ne leur répondra que bon gré mal gré. Hilde, avant de les quitter, les met en garde contre le quartier des Berserkers.

Bonne aventure et capitainerie

Accoster dans la ville pirate est une chose, parler avec Manfred Brüms en est une autre. En effet, celui-ci est bien protégé. Le seul pont qui permet d'accéder au palais est protégé par deux portes de bois massives et constamment gardées par des Berserkers. Ils auront beau insister, les gardes ne les laisseront pas entrer. Par contre, une jeune femme va les aborder : elle se fait appeler Irm et se dit « Diseuse de bonne aventure ».

Avec un joli petit minois encadré de longs cheveux blonds, Irm est une très belle femme. Elle est habillée d'une robe de velours rouge et d'un grand manteau de fourrure noire (peau de lion de la Schwartzwald). Elle va proposer à un joueur de lui lire l'avenir. Elle se sert d'un jeu de tarot pour faire ses prédictions. Elle tirera les arcanes suivants : l'Empereur, l'Étoile, la Mort, le Pendu, le Démon et le Monde. Et elle les interprétera de cette façon : « L'Empereur est votre ennemi, il est aidé par l'Étoile, mais il ne le sait pas. Avec ces deux là, surgira la Mort, sauf si vous délivrez le Pendu de sa corde ; alors, le Démon reculera et se retournera vers le Monde ». Si le joueur la paye largement, elle les fera entrer dans le palais de Manfred.

Le Grand Capitaine de Strasbug est un homme simple, il les accueillera avec bienveillance. Il peut très bien avoir été « prévenu » de leur arrivée par Irm quelques jours plus tôt. Il leur proposera une collation ressemblant plus à un festin, qu'à autre chose, et écoutera ce qu'ils ont à dire. Quelle que soit la façon dont les joueurs présentent les choses, il est inconcevable pour le Grand Capitaine de se rendre aux Granbretons, alors qu'il peut certainement les repousser (au prix de nombreuses vies, il est vrai). Il a bien réussi à repousser le premier assaut, il y a trois jours. Il ne voudra rien entendre jusqu'à ce que Nil Becket, qui était resté dans l'ombre, lui conseille de réviser son jugement. Il congédiera alors tout le monde, et passera toute la nuit à peser le pour et le contre, à pester contre cette folle de Patricia, à jurer contre ce fourbe Nil. Finalement, au matin, il annonce qu'il a décidé de se rendre aux Granbretons, momentanément.

Retour en Loreine

Manfred Brüms fournira alors aux joueurs une embarcation rapide et deux marins pour la diriger jusqu'à Savern. Le voyage se fera sans problème. À Savern, la tension est retombée, la nouvelle de la chute de Strasbug est parvenue en Loreine.

Démangeaisons

Sur le chemin du retour, le Drönn a tendu un piège aux personnages. Sachant qu'ils seraient tous ensemble et que leur mission avait réussi, il a décidé de se débarrasser de tous ces gêneurs. Sur leur route, il a placé des hommes sous contrôle pour les attaquer. Il a pris tout de même certaines précautions : les hommes sont morts ! Au lieu d'un triangle d'ironium, long à fabriquer et assez rare, il a utilisé un cylindre du même métal, permettant de prolonger la vie et d'implanter une seule idée dans le cerveau des victimes. Comme cela, ses agents ne fuiraient pas, et, si l'un d'eux était capturé, il serait impossible de l'interroger sans ôter le cylindre, et sans ce dernier, il meurt instantanément.

La seule erreur du Drönn est sa mauvaise connaissance de la chimie des poisons. En effet, pour augmenter les chances de ces hommes, il a enduit leurs armes d'un poison violent, capable de paralyser sa cible (jet de POU × 2). Mais ce poison provoque une allergie avec la plaque d'ironium présente dans le corps du PJ contrôlé. Ce qui permettra aux joueurs de découvrir le triangle, de l'ôter (il vaut mieux avoir Médecine) et libérer de cette façon leur compagnon.

Cependant, si le Drönn avait réussi à tuer tous les PJ, alors son erreur n'en aurait pas été une.

Libérez le Pendu

Si les PJs sont un peu imaginatifs, ils vont facilement faire le rapprochement entre les prédictions d'Irm et la situation précédente de leur compagnon. Il ne leur reste plus qu'à savoir qui ils doivent délivrer de son triangle d'ironium. S'ils ont été suffisamment observateurs, ils ont pu remarquer la marque que fait le triangle à la base du cou sur la personne de la Duchesse Patricia. S'ils ne l'ont pas remarqué, ils peuvent plus ou moins le déduire, au vu des actions politiques de cette dernière.

Reste le plus difficile, la voir en privé suffisamment longtemps pour lui enlever son triangle. La tâche est ardue, d'autant que son Garde du corps ne la lâche pas d'une semelle. Une solution consisterait à les endormir avec un poison, ou un gaz soporifique. Mais comment leur faire ingérer, ou respirer le poison discrètement ? Aux PJ de le trouver (on va pas tout leur mâcher non ?). Il est même possible de remplacer le triangle d'ironium par un autre triangle, histoire de tromper ceux qui l'ont placé.

Dernier affrontement

Mais le Drönn, sous les traits de Wolfram, n'est pas prêt à abandonner si facilement. Il s'introduira dans la pièce au moment le moins opportun et menacera les personnages avec un objet de forme cylindrique en ironium. Ceux qui connaissent reconnaîtront un désintégrateur. Ceux qui ne connaissent pas vont pouvoir découvrir la puissance destructrice de cette arme, car le Drönn va l'utiliser pour désintégrer le Garde du corps qui se jetait sur lui.

Il s'ensuivra un combat destructeur, qui risque d'être le dernier de beaucoup de Personnages. Le temps de recharge de l'arme est tout de même assez lent, et le Drönn est obligé de se servir de son épée pour maintenir ses adversaires à distance entre deux tirs de désintégrateur. Un miroir dans un coin de la pièce et un bouclier poli accroché au mur peuvent être des protections efficaces.

Quand le Drönn aura reçu plus de dommages qu'il ne peut en supporter, il fondra en une sorte de bouillie verdâtre, sur laquelle des cloques grossissent et éclatent, et où on entend des craquements sinistres (jet de SAN réussi -1D3 ; raté -1D8).

Épilogue

Les gardes Granbretons, arrivant enfin sur les lieux, créeront suffisamment de distractions pour que personne ne s'aperçoive de la disparition de la gelée verte. On ne trouvera, à l'endroit où « Wolfram » est tombé, que ses vêtements (ni bague, ni cylindre, ni triangle, ni arme).

La Duchesse Patricia, heureuse d'être libérée de l'emprise de Wolfram, récompensera les personnages avec, au choix, une arme ou une partie d'armure en acier organique (il est impossible de faire une armure entière dans ce métal, du fait de sa rareté).

Elle va ensuite prendre en main la rébellion Loreine et Alsazienne, tout en faisant les yeux doux à l'ambassadeur Granbreton.